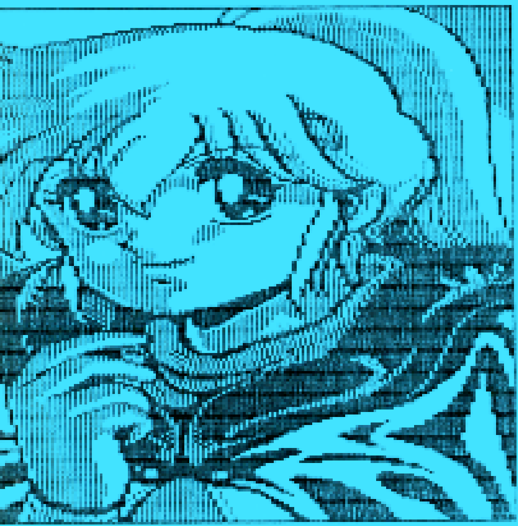
MCD



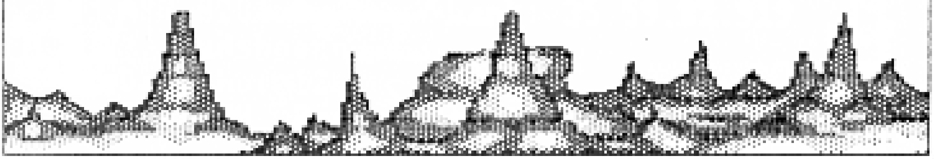
PERIODIEK VAN MSX-CLUB DRECHTSTREEK

AARGANG 1 NUMMER 2 JUNI 1991

INHOUD:

2 : VOORWOORD
3 : AWESOME
4 : TILBURG
7 : FRAY
9 : HARDWARE
10 : CURSUS KUN-COMPILER
16 : CLUBGUIDE PICTUREDISK
19 : F1 RACING
21 : ENQUETE
24 : COLOFON

N.B. We zijn van plan in het clubblad extra rubrieken op te nemen, waaronder een rubriek waar mensen hun advertenties kunnen zetten. Als u een advertentie heeft, of een suggestie voor een nieuwe rubriek, schrijf of bel dan naar Arjan Kooij (zie colofon).



VOORWOORD

Beste vriend(inn)en.
Het wordt weer zomer en dat betekent, dat het mooie weer en de vakantie meer aandacht krijgen dan de computer. daarom stopt de club een paar maanden en beginnen we weer in September. Het voornemen is om het nieuwe seizoen te beginnen met een OPEN DAG! U krijgt daarvan nog bericht. Voordat we met vakantie gaan nog een paar positieve berichten. Zo gaat het gerucht dat Philips onder druk van de concurentie weer met het produceren van MSX computers en hulpmiddelen begint. Zo zou het modem NMS 1250 als eerste weer worden gemaakt. Ook de concurentie zit niet stil. Panasonic gaat via HSH de TURBO-R leveren aan winkels. Zo zouden V&D, DIXONS en andere winkelketens belangstelling hebben om deze producten op te nemen in hun assortiment. Dit betekenent dan, dat ook de software in deze winkels verkocht gaat worden, want een computer zonder software is als een café zonder bier. Ik zou zo zeggen een reden temeer om lid te blijven (of te worden) van MCD.

Veel vakantie vreugde toegewenst

H.MEIJERS

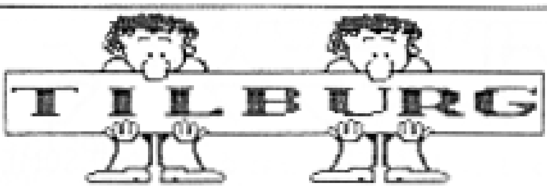
AWESOME

Bij MSX-CLUB RIJNSTREEK werd de AWESOME episode II demo gedemonstreerd, en nu ligt hij voor me. Het is een muziekdemo die de FM-PAC en de muziekmodule tegelijk aanstuurt. In het begin van de demo wordt er een aansluitschema gegeven om dit prachtige stereo-effect te kunnen verkrijgen. De muziek klinkt op MSX-MUSIC of MSX-AUDIO afzonderlijk ook mooi. De demo bestaat uit twee delen; het eerste deel bevat een aantal demo's ondersteund door zelfgemaakte muziek. Het tweede deel is de eigenlijke musicplayer waarin de melodieën afzonderlijk afgespeeld kunnen worden. Dit kan op drie manieren:FM+AUDIO, alleen FM, of alleen AUDIO. Als het stereo ingesteld staat, is het mogelijk om de verdeling van de kanalen over de twee modules te regelen, je kunt dus bijvoorbeeld kanaal vier op de FM-PAC, op de muziekmodule, of op alletwee afspelen. Op deze manier kun je het optimale stereo-effect bereiken. De musicplayer kan meer dan 83 tracks muziek zonder haperingen afspelen. Er zijn dan ook liedjes bij van 158 tracks!. Er zijn ook compilationdisks verkrijgbaar met nog meer stereo genot.

Arjan Kooij.

AWESOME 2 + COMPILATIONDISK 1 en 2	F 28,-
AWESOME 2	F 18,-
COMPILATIONDISK 1	F 8,-
COMPILATIONDISK 2	F 8,-

Voor bestellen: maak het bedrag over op:
giro: 68.87.828 bank: 35.59.82.919
t.n.v : A. Oudshoorn
Daliahof 12
2371 NH Roelofarendsveen.



Na een dik uurtje rijden waren we eindelijk in Tilburg. Bij binnenkomst was het al behoorlijk druk. Het volgende was er allemaal te zien (of juist niet):

MUZIEK

Veel muziek op deze beurs, voornamelijk voor de muziekmodule en MIDI. MIDI is een interface tussen een computer en een keyboard. Voor de muziekmodule en FM-PAC een waanzinnige demo van Moonsoft. Dit programma stuurt ze beide gelijktijdig aan wat een prachtig stereo effect opleverd. Na een paar scrolltexten kom je in een menu terecht wat lijkt op die van de powertower van de FAC. Bij deze demo nog 2 compilatie schijven met nog meer stereo muziek. Verder ook nog een mooi programma om de MIDI-interface van de muziekmodule aan te sturen (als je een keyboard hebt). Dat klinkt allemaal heel mooi. De andere MIDI-interface voor de MSX is Midisaurus van BIT^2. Op deze beurs lieten een aantal mensen zien dat je hier hele mooie deuntjes mee kunt maken. Bij het horen van deze (stereo)muziek zijn de muziekmodule en zeker de fm-pac lang niet meer zo mooi. Allemaal wel leuk en aardig,maar de aanschaf van zo'n setje (incl. keyboard of module) kost al gauw over de duizend gulden.

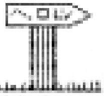
HARDWARE

Op deze beurs natuurlijk ook allerlei hardware. De turbo-R was natuurlijk ook aanwezig,maar daar werd niet veel meer op gedaan dan

spelletjes (Fray). Alle zelfbouw spullen waren ook weer aanwezig. Plotters, scanners, interface projecten, je kon het niet zo gek verzinnen of het was er wel. De prijzen van sommige zelfbouw projecten daalt ook sterk in prijs zoals bijvoorbeeld de 7 Mhz print, die is nu al 50 gulden (dat gaat de goede kant op). Er schijnt ook een ED-diskdrive aanwezig te zijn geweest. Met deze drive is het mogelijk om 2.88 MEGABYTE op één schijf te zetten.(de MSX is overigens de eerste computer waar deze drive op toegepast wordt.) Verder niet veel nieuws aanwezig.

SOFTWARE

Weinig nieuwe titels voor MSX, behalve dan een paar nieuwe demo's. Wel nieuw voor mij was de software subgroep. Het komt er op neer dat software rouleert in een groep van maximaal 10 personen. Het is de bedoeling dat er zo'n 20 spellen gaan rouleren. Dit grapje kost je een aardige duit, 150 gulden inschrijfgeld en dan nog eens 150 gulden lidmaatschap per jaar. Duur grapje dus, maar voor mensen die per sé orginele software willen is het wel een uitkomst.



DE WEG KWIJT GERAAKT IN HET ZUIDEN DES LANDS (OF FAILLIET?)

Wij vroegen ons af waar GENIC bleef. Pas na opening van deze beurs kwamen ze binnenvallen met .... ja met wat eigenlijk? Dan mag je natuurlijk wel 10 stands hebben maar dan moet je natuurlijk wel iets aan te bieden hebben. Het enige wat er stond waren wat tijdschriften, computers en een digitizing service die hun

spulletjes pas aanzetten als er klanten waren. Het was natuurlijk ook weer mogelijk om de picture disk te copieren. De prijs hiervoor was een dik half uurtje wachten op dat fantastische zelfgemaakte kopieerprogramma. Als ik m'n computer uit zet doet hij het nog sneller dan dat stomme kopieerprogramma. Het was slimmer geweest als ze gewoon 6 computers hadden neergezet in plaats van 1 die eerst de hele Picture disk moet decrunchen voordat hij het kan wegsaven. Alweer doen weer een handvol demo's het niet op m'n computer. De ene CGP moet je opstarten met CTRL en de andere juist niet. Prettig gestoord wordt je ervan (dat komt door je computer,Bas. Op een Philips werken ze wel! - redactie). Andere demo's vertonen dat prachtige opstartbeeld van mij,het geheel ondersteund door een vrolijke PSG-piep. Kijk eens naar die van BCF die doet het altijd perfect. We misten ook alle software bij Genic, er was niets behalve een flauwe imitatie van penguin adventure (squeek). Klopt het gerucht dat de software-afdeling van Genic over de kop is? Wel kon je de Turbo-R kopen bij Genic, via de stichting Panagenic (het blijkt wel moeilijk voor Genic om een originele naam te verzinnen). Ze beweerden zelfs de officiële importeur te zijn van de Turbo-R. Maar ja,zoals we gewend zijn,zeggen zij wel eens meer wat (onzin).

VERKREGEN DEMO'S

Awesome stereo demo; Clubguide 5,6,7,8; Combi disk 1; Fony's demodisk 1 en SCC muziek.

CONCLUSIE

Niet veel nieuws op MSX gebied. Maar wel een paar leuke demo's. Het was in ieder geval een geslaagde dag.

Bas Vijfwinkel.

FRAY

In magical adventure

dit nieuwe spel van MICRO CABIN heeft erg veel weg van XAK I en II, met het verschil dat de hoofdpersoon in dit spel een vrouwtje is. het verhaal draait zoals gewoonlijk om het redden van een persoon, in dit geval een mannetje.het spel heeft meerdere spelvormen in zich, wat het spelen verschrikkelijk leuk en verslavend maakt. De ene keer loop je in een dorp mensen

te ondervragen, en de andere keer moet je schietend door een veld met allerlei vijanden.in het laatste stuk van het spel moet je zelfs surfen!. Het spel ziet er qua layout net zo uit als de twee XAK spelen, en is dus heel overzichtelijk. het voordeel van dit spel is dat je niet met "exp" werkt, je hoeft dus niet een bepaald "level" te hebben om verder te kunnen. Het spel wijst zichzelf en het Japans, waar je trouwens zeer snel

doorheen kunt lezen, vormt geen enkele belemmering voor het verloop van het spel. Rechtsboven in het speelveld staat het hoofd

van de hoofdpersoon (jij dus) afgebeeld. hoe meer power je verliest, hoe treuriger ze gaat kijken, totdat je dood gaat en dan huilt ze. Het spel heeft dus ook wel wat humoristische aspecten. De voorwerpen die je tot je beschikking hebt verschillen in functie ten opzichte van die in XAK I en II. Een scroll bijvoorbeeld, dient in FRAY als super wapen,

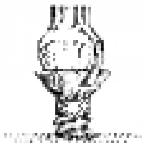
welke verschrikkelijk destructief en mooi getekend is. Grafisch is het spel goed verzorgd, met leuke animaties en karakters. Ook de achtergronden zijn mooi en bevatten hier en daar animaties. De scrolling gaat wel schokkerig, maar door de snelheid ervan is het niet irritant. De muziek is fantastisch en is werkelijk de beste muziek die ik tot nu toe op de MSX gehoord heb!. Wel zijn er enkele deuntjes uit XAK I gehaald die voor dit spel zijn aangepast, en klinken nu een stuk beter. Er zijn twee melodietjes die alleen met de PSG in plaats van met de PSG + FM-PAC werken, Dit is een beetje vreemd. Er is een BGM optie, en ook een optie om te schakelen tussen PSG en FM+PSG. Al met al een verschrikkelijk mooi, verslavend, en leuk spel, dat een must is in de software-collectie van iedere MSX-bezitter !!.

Arjan Kooij.

DE BEOORDELING:

GRAFISCH		: 93 %
GELUID :	FM	: 98 %
	PSG	: 85 %
SPELKWALITEIT		: 98 %
TOTAAL		: 96 %

MICRO CABIN



HARDWARE HULP

KWAAL: Het zachte geluid van de muziek module, vooral ten opzichte van de FM-PAC (wat goed te merken is bij de AWESOME demo van Moonsoft).

OORZAAK: Bij de meeste versterkers zit een weerstand over de in en uitgang. Deze heet een terugkoppelingsweerstand en zorgt ervoor dat niet het volle vermogen de versterker verlaat. Hoe kleiner die weerstand des te zachter het volume van de versterker.

OPLOSSING: Wat je moet doen om het geluid wat harder te krijgen is het volgende:

1. soldeer weerstand r41 los, dit is de terugkoppelingsweerstand.
2. vervang deze door een grotere weerstand. Dit kan een gewone weerstand zijn of een variabele weerstand. Bij een variabele weerstand kan je het volume regelen met een draaiknop.

LET OP: In de service manual van de muziekmodule staat dat er C-MOS en dergelijke chips (chips die bij aanraking kapot kunnen gaan) in kunnen zitten maar dat staat in elke service manual. De muziekmodule heeft mij overleeft (??!!!) dus er zit volgens mij geen C-MOS in.

Mocht u het niet zelf kunnen of niet begrijpen hoe het moet dan kan het altijd nog op een clubavond worden gedaan. Laat mij dit dan even weten, dan zal ik wel wat (gratis) weerstanden meenemen.

Bas Vijfwinkel.

KUN-COMPILER

Deze compiler zit in elke MSX 2+ ingebouwd en is ook op vele demo diskettes te verkrijgen (o.a. de Picture disks van GENIC vanaf CGP #5, zie hiervoor het eind van de tekst). Bijna iedereen heeft dus zonder het zelf te weten een gratis exemplaar van deze compiler in huis terwijl deze een paar jaar geleden nog voor f99,= door Green (Sparrowsoft) verkocht werd.

Wat is nu eigenlijk een compiler?

Een compiler zorgt ervoor dat programma's die in basic geschreven zijn vele malen (ca. 10 tot 15x) sneller uitgevoerd worden. Het vertaald namelijk het BASICprogramma in razend snelle machinetaal. Er zijn in MSX-land maar een paar compilers (voor zover ik weet, als er nog meer zijn zou ik dat graag wilen weten) nl. MCBC van Adriaan van Doorn (MSX Club Magazine), een compiler die MSX Club Gouda nu aan het maken is en dan natuurlijk de KUN-compiler. Het belangrijkste verschil tussen MCBC en KUN is dat MCBC het programma echt in een machinetaal-programma verandert terwijl KUN het programma tijdens het uitvoeren compileerd. Het blijft dus een BASIC-programma. Daar staat echter wel tegenover dat de KUN-compiler meer instrukties aankan dan MCBC (hoewel bij de laatste update er een hoop nieuwe instrukties zijn toegevoegd). In snelheid is er vrijwel geen verschil tussen beide compilers.

Het gebruik

Het gebruik van de KUN-compiler is heel erg eenvoudig, je hoeft niet veel te kennen om met KUN veel te kunnen. Er zijn slechts 3 instrukties nodig moet rekening houden met de beperkingen, dat is alles.

De instructies zijn:

CALL TURBO ON	-	begin turboblok
CALL TURBO OFF	-	eind turboblok
CALL RUN	-	compileer het hele programma

(in plaats van CALL mag ook de underscore '_' getypt worden).

Het turboblok is het gedeelte van het programma dat u snel wilt laten uitvoeren. Wanneer het programma commando's bevat die niet gecompileerd kunnen worden dan geeft u met _TURBO ON/OFF aan wat wel gecompileerd kan worden. Kan echter het hele programma gecompileerd worden dan gebruikt u gewoon _RUN ipv. RUN om het programma te starten. Een voorbeeld:

```
100 SCREEN 8: CLS
110 BLOAD "picture.pic",S
120 _TURBO ON
130 FOR X=0 TO 255:LINE (X,0)-
(X,211),255:NEXT X
140 _TURBO OFF
150 IF INKEY$="" THEN GOTO 150 ELSE END
```

In dit voorbeeld worden _TURBO ON en OFF gebruikt omdat de compiler geen disk-instructies aankan. Haalt u echter regel 110,120 en 140 weg dan kunt u wel _RUN gebruiken (er mag bij _RUN ook geen _TURBO instaan). Het _TURBO commando werkt ook als CLEAR; alle variabelen worden weer op nul gezet en alle strings leeggemaakt. Dit is te voorkomen dmv.
_TURBO ON (variabele, variabele,enz..). De erachter gezette variabelen behouden nu hun waarden. Er moet wel eerst een DEFINT A-Z gegeven zijn of de variabelen moeten integers zijn (%). Een voorbeeld:

```
100 DEFINT A-Z: DIM C(2),D(2)
110 A=1: B=2: C(0)=3: D(0)=4
120 _TURBO ON (A,C())
130 DIM D(2)
140 PRINT A,B,C(0),D(0)
150 A=5: B=6: C(0)=7: D(0)=8
160 _TURBO OFF
170 PRINT A,B,C(0),D(0)
```

In een te compileren programma moet altijd een mogelijkheid aanwezig zijn om netjes te stoppen. Tijdens het uitvoeren van een programma werkt CTRL/STOP namelijk niet meer. De compiler zet namelijk op adres &HFBB1 een 1 (POKE &HFBB1,1 dus) zodat de computer denkt dat het programma op cartridge staat (in ROM dus) en het niet meer onderbroken kan worden.

Commando's die niet gecompileerd kunnen worden zijn in het algemeen alle in- en uitvoer instructies naar andere apparaten zoals de diskdrive en de printer (wel de muis !!). Hier volgt de precieze lijst:

AUTO, BASE, BLOAD, BSAVE, CALL, CDBL, CINT, CLEAR, CLOAD, CLOAD?, CLOSE, CONT, CSAVE, CSNG, CVD, CVI, CVS, DEF FN, DELETE, DRAW, DSKF, EOF, ERASE, ERL, ERR, ERROR, EQV, FIELD, FILES, FPOS, FRE, GET, IMP, INPUT#, KEY LIST, LFILES, LINEINPUT#, LIST, LLIST, LOAD, LOC, LOF, LPRINT USING, LSET, LSET, MAXFILES, MERGE, MOTOR, MKD$, MKI$, MKS$, NAME, NEW, ON ERROR GOTO, ON INTERVAL GOSUB (vanwege een bug), OPEN, PLAY, PRINT#, PRINT#USING, PRINT USING, PUT KANJI, RENUM, RESUME, RSET, SAVE, SPC, TAB, TRON, TROFF, WIDTH.

En er zijn beperkingen aan de volgende commando's:

CIRCLE - start- en eindhoek en aspect ratio(?) kunnen niet opgegeven worden.
COPY - alleen het grafische commando, dus niet naar disk.
DIM - moet als eerste in het programma of turboblok staan.
INPUT - kan maar 1 variabele tegelijk aan, dus niet INPUT "X,Y,Z: ";X,Y,Z
KEY - alleen ON KEY GOSUB en KEY (n) ON/OFF. (vertraagd het programma aanzienlijk)
LOCATE - er moet altijd een X en Y waarde achterstaan. De cursor aan/uit switch mag er niet achterstaan.
NEXT - er MOET altijd een variable achterstaan.
ON - ON STOP GOSUB en ON INTERVAL GOSUB zijn niet mogelijk.
PRINT - de komma's werken anders.
PUT - alleen PUTSPRITE.
RUN - variabelen worden niet geinitialiseerd
SCREEN - alleen schermmode en sprite-formaat.
SET - alleen SET PAGE
STOP - werkt hetzelfde als END
USR - parameter moet een integer zijn.
VARPTR - filenummer kan niet als variabele gegeven worden.

EXTRA'S

'#I - achter dit commando kunt u een kleine machinetaal routine zetten.
Een voorbeeld (niet intypen, het doet niets):

```
100 '#I &H2A,K                'LD HL(K)
110 '#I &HF3,&HCD,@150,&HFB 'DI, CALL @150, EI
```

'#C - in schermmode 5 t/m 8 zet dit CLIPPING (?) aan of uit (behalve bij PAINT en CIRCLE).
Een voorbeeld:

```
10 SCREEN 8: CLS
20 '#C-
30 LINE (0,0)-(255,255)     ' clipping aan
40 IF INKEY$="" THEN GOTO 40
50 '#C+
60 LINE (0,0)-(255,255)     ' clipping uit
70 IF INKEY$="" THEN GOTO 70
```

'#N - controleerd of de FOR-NEXT lus geen te grote waarde krijgt. Een integer kan namelijk maar een waarde hebben van maximaal 32767. Overschrijdt een FOR-NEXT lus deze waarde dan treeedt een 'overflow error' op. Bij gebruik van '#N+ zal de FOR-NEXT lus netjes stoppen. Het verlaagd wel de snelheid.

Dit is het eind van de cursus KUN-BASIC. Ik hoop dat u het allemaal begrepen heeft. Zoniet dan kun u altijd nog vragen stellen op een van de clubavonden of mij even opbellen.

Het nu volgende programma laat mooi het verschil zien tussen de werking met en zonder compiler. Probeer het eerst met RUN en daarna met _RUN.

```
10 REM TURBO LINE/BOX (wissel met SELECT-toets)
20 SCREEN8:DEFINT A-Z:R=RND(-TIME)
30 A=245*RND(1): B=212*RND(1): C=256*RND(1):
D=212*RND(1): I=256*RND(1)
40 E=-1:F=1:G=1:H=-1:J=1:S=0
50 A=A+E:GOSUB 110:IF A=255 OR A=0 OR
RND(1)<.01 THEN E=-E
60 B=B+F:IF B=211 OR B=0 OR RND(1)<.01 THEN
F=-F
70 C=C+G:GOSUB 110:IF C=255 OR C=0 OR
RND(1)<.01 THEN G=-G
80 D=D+H:IF D=211 OR D=0 OR RND(1)<.01 THEN
H=-H
90 I$=INKEY$:IF I$="" THEN GOTO 50
100 IF I$=CHR$(24) THEN S=(S+1)MOD2:GOTO 50
```

```
ELSE GOTO 150
110 I=I+J:IF I=255 OR I=0 OR RND(1)<.01 THEN
J=-J
120 ON S+1 GOTO 130,140
130 LINE(A,B)-(C,D),I  :RETURN
140 LINE(A,B)-(C,D),I,B:RETURN
150 SCREEN0:COLOR 15,4,4
```

<u>Hoe de compiler te verkrijgen?</u>
Zoals ik aan het begin al heb verteld staat deze compiler op vele public domain (dus vrij te kopieëren) demo diskettes waaronder de Picturedisk van GENIC. hier volgt een methode om de compiler van Picturedisk 6 en 8 te plukken. (bij mij te kopieëren).
voor Picturedisk #6:

```
10 REM kun.bas
20 IF PEEK(&HF677)=&H80 THEN POKE &HC000,0:
POKE &HF677,&HC0: RUN "kun.bas"
30 B=PEEK(&HF341):A=&HFCC9+(BAND3)*16+
(BAND12)+1:OUT &HFE,2:BLOAD"hammer.000"
40 POKE A,&H20:OUT &HFE,1:OUT &HFD,2: POKE
&HF677,&H80: POKE &H8000,0: RUN "basic.bas"

10 REM basic.bas
20 PRINT "KUN-Compiler installed. (use _STATION
and _STATION2)": NEW
```

Save het eerste programma met SAVE "KUN.BAS" en het tweede met SAVE"BASIC.BAS". U kunt de compiler dan opstarten met RUN"KUN.BAS". Zoals u ziet zijn de commando's _TURBO ON en _TURBO OFF vervangen door _STATION en _STATION2. De werking is hetzelfde gebleven. _RUN is verwijderd. Bij Picturedisk #8 moet u BLOAD"hammer.000" veranderen in BLOAD "mibin.bin".

Arjan Steenbergen.

CLUBGUIDE
PICTURE DISK

De picturedisk is een uitgave van GENIC. Hij komt de zesde van iedere even maand uit. Er staan allemaal demo's op die clubs en verenigingen hebben opgestuurd ter promotie. Deze demo's zijn public domain, dwz dat u ze vrij mag kopieeren. In Tilburg heb ik picturedisk #5,6,7 en 8 overgenomen. Dit is niet helemaal zonder problemen gegaan. Sommige demo's werken bij mij niet terwijl ze bij iemand anders wel werken. Hieronder volgt een bespreking van de demo's; niet van de nieuwsrubriek die er ook iedere keer opstaat want dat is toch niets bijzonders, er staat niets nieuws in.

PICTURE DISK #5

DD-MUSIC- SCC-demo met SD-SNATCHER muziek, een leuk plaatje en een scrolltext.
!X-DEMO - Een hele leuke demo van Mi-Chi. Hij begint met een heel simpele scrolltext en wordt dan steeds verder uitgebreid.
METALSLAVE DEMO - Het gewone recept: een scrolltext met een aardigheidje en FM muziek.
ARC PROMO - Was het op CGP #3 alleen nog maar kijken, nu mogen we ook 'lopen' en schieten in dit spel van Nederlandse bodem.
SHADOW WARRIOR - Lopen, springen en slaan als een ninja; helaas zonder tegenstanders maar toch leuk gedaan.

Tip: druk bij het menu op S voor een echte sinusscroll of op V voor vectorgraphics.

PICTURE DISK #6

FONY FIRE - promo voor de Fony demodisk #1 met zelfgemaakte SCC-muziek, een scrolltext en vuurwerk.

BCF PROMO - promo voor BCF #3 met o.a. hun mascotte Snout (heel leuk).
UNICORN DEMO - promo van de Unicorn Corporation voor hun demo THE DEVESTATOR, met BASIC FM-muziek.
HAMMER DEMO - een hamer in vectorgraphics met FM-muziek van de Station Group.
THE BASS DEMO - dit is een van de beste demo's ooit op een CGP verschenen. Het is een SCC-demo van Solid Snake (54 muziekstukken) met een heel orginele equalizer en een scrolltext. Topklasse!
SAIGON - de anti-climax: een scrolltext die bijna niet te lezen is en daarbij gejatte FM-muziek die veel te langzaam loopt.

PICTURE DISK #7

De nieuwsrubriek is deze keer in een (fraai) nieuw jasje gestoken; bijzonder nieuws staat er echter niet in.

THE WRITING DEMO - SCC-demo van Fony met zelfgemaakte SCC-muziek, een geschreven text (à la Designer Plus) op een scrollende sterren achtergrond en als extra een SCC-sample.
PSG-SAMPLE DEMO - Heel goed klinkende samples die van de muziekmodule overgezet zijn naar PSG (niet te lang naar kijken ivm. hersenbeschadiging).
ROYAL ART - promo demo van de Royal Msx Force met een dubbele scrolltext en een scherm (in SCREEN 7) met maar liefst 336 kleuren.
TETRIS - Een van de beste Tetris-varianten die er is; gemaakt door Mi-Chi.
AMAZING CASH - U kunt nu zelf een stukje spelen op de fruitautomaat van de Belgische MSX club.
MSX GAME - Een stel spelletjes met het MSX-logo. Ik heb tot nu toe een schuifpuzzel, break-out, en een soort fruitautomaat gezien. Heel leuk gedaan door de MSX Avengers in Doetinchem.

FASTCOPY - Een sectorcopieer programma dat tot 98 tracks kan kopieeren. Het werkt echter niet op iedere computer (afhankelijk van de diskrom). Het werkte niet op mijn NMS 8245 maar wel op een NMS 8250 met nieuwe diskrom. Het programma doet zijn naam wel eer aan. Bij 256K geheugen leest hij 40 tracks in één keer in, dus je hoeft maar zeer weinig van schijf te wisselen.

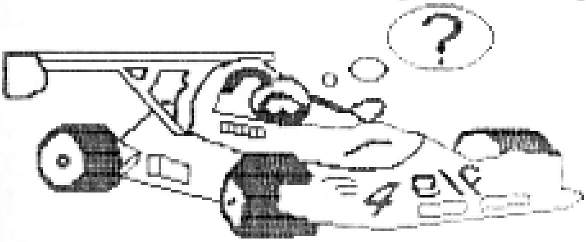
PICTURE DISK #8

Het menu is deze keer in de vorm van een spel. Je moet voor iedere demo de bijbehorende deur zien te vinden. Leuk, maar niet echt handig als je snel even een demo op wil starten.

FLASH - SCC-demo met muziek van SD-Snatcher en een nogal sadistische parodie op het vechten in dat spel.
GENIC BBS - spreekt voor zich.
ROTATOR - Een in een buis roterend logo van The Shadow (die ook het menu gemaakt heeft).
THEATRE - Een scrolltext met een scrollende onder- en achtergrond.
MASTER MIND - Een computerversie van het bekende spel; gemaakt door Mi-Chi.
CRAZY CLOCK SYSTEM - Een leuk spelletje met klokken; ook van Mi-Chi.
FREAKY - Een BASIC spelletje van MSX Computer Magazine, en een kompleet overzicht van alle Public Domain diskettes van MCM.
SQUEEK - MSX2 promo van dit door GENIC gemaakte MSX1 spel.
FAC PROMO - Zoals gewoonlijk weer muziek voor de muziekmodule en reclame voor andere FAC produkten.

F1-RACING

Of deze naam helemaal klopt weet ik niet aangezien op het introscherm alleen F1 te lezen is waarachter wat japanse tekens staan. Dit spel is gemaakt door NAMCOT wat ik door dit spel liever zou veranderen in NAMCROT aangezien het werkelijk een waardeloos spel is. Het lijkt op het eerste gezicht een MSX-1 spel maar na verdere bestudering blijkt het toch (helaas) een MSX-2 spel te zijn. NAMCROT heeft



waarschijnlijk geprobeerd om een van de beste autorace-spellen voor de MSX (F1-Spirit van Konami dus) na te maken. Maar om Konami zelfs maar te evenaren moet je al van heel goede huize komen, wat bij NAMCROT dus niet het geval is. Er kan alleen gespeeld worden of met twee spelers tegelijk . Het speelscherm is in drie stukken verdeeld: links de rijbaan van player 2; rechts player 1 en in het midden de informatie. Het rijden gaat redelijk maar toch ook niet echt lekker en de snelheid is veel te laag. De muziek is, zelfs met FM-PAC, niet om aan te horen en hapert zelfs. (nog nooit van een interrupt gehoord, NAMCROT?). De raceauto's lijken meer op zeepkisten dan op een flitsende formule-1 wagen en af en toe gaan de sprites heel erg knipperen. Tijdens het 'racen' hoor je een vreselijk irritante zoemtoon wat het geluid van de motor voor moet stellen. Gelukkig maar dat de volumeknop van mijn TV prima werkt.

CONCLUSIE:
Dit spel is een schande voor MSX en het is ook onbegrijpelijk dat een merk dat toch best aardige spellen op zijn naam heeft staan,zoals Pacmania, zoiets afschuwelijks op de markt durft te brengen en dat tegen een prijs van rond de honderd gulden. MSX-1 spelen zoals Hyper Rally en Roadfighter zijn vele malen beter dan dit spel. Absolute afrader!!!

Arjan Steenbergen

BEOORDELING:

GRAFISCH	:	10 %
GELUID FM	:	5 %
PSG	:	1 %
SPELKWALITEIT	:	5 %
TOTAAL	:	8 %

GEZOCHT !!!

ARTIKELEN, ADVERTENTIES, IDEEEN en ZELFGEMAAKTE of BIJZONDERE PROGRAMMA'S en DEMO'S VOOR HET CLUBBLAD

OPSTUREN NAAR ARJAN KOOIJ.

ENQUETE

BENT U TEVREDEN ZOALS HET CLUBBLAD NU IS?   JA / NEE

ZONIET, WAAROM NIET? ______________________

____

____

GEEF EEN CIJFER VAN 1 TOT 10 VOOR DE VOLGENDE ONDERWERPEN:

SPELBESPREKINGEN : ____
ANDERSSOORTIGE RECENSIES : ____
CURSUSSEN : ____
LISTINGS : ____
SPELTIPS : ____
HARDWAREPROJECTEN : ____

WELKE ONDERWERPEN ZOU U GRAAG IN HET CLUBBLAD WILLEN ZIEN? ______________

____

ZOU U VAN BEPAALDE PROGRAMMA'S MEER OVER DE WERKING WILLEN WETEN? EN ZO JA, WELKE?

☐ NEE
☐ JA, NL : ______________________________

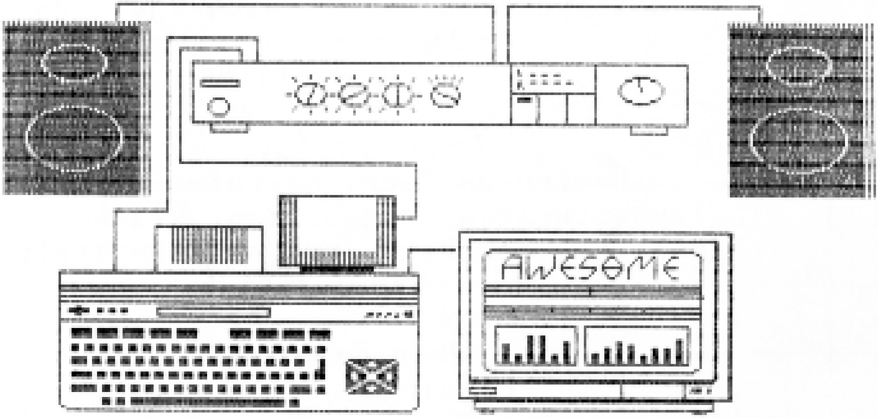
____

____

STUUR DIT ENQUETEFORMULIER OP NAAR:
Arjan Kooij,
Nijhofflaan 108,
3319 BS Dordrecht.

STUUR DIT FORMULIER OP VOOR EEN (NOG) BETER CLUBBLAD !!!

AANSLUITSCHEMA
VOOR OPTIMAAL GELUID
BIJ DE
AWESOME STEREO DEMO



Pin 49 van de muziekmodule afplakken voor ECHT stereo.

WIJ WENSEN U ALLEMAAL EEN

PRETTIGE VAKANTIE

COLOFON

Hans Meyers,
voorzitter;
algemene zaken,
technische problemen, inschrijvingen,
digitizen.
tel : 078 - 511156
--
Arjan Kooij,
Hoofdredacteur, secretaris;
layout.Vragen, suggesties, klachten
omtrent het clubblad. Vragen over spelen.
tel : 078 - 164175
--
Jaco Baan,
Penningmeester;
geldzaken, contributie, vragen over spelen.
tel : 078 - 140207
--
Yvonne Schuit,
PR;
Alle vragen, suggesties, opmerkingen en
klachten
omtrent MSX-club Drechtstreek.
tel : 078 - 160823.
--
Arjan Steenbergen,
Redacteur;
layout.
vragen over programmeren e.d.
tel : 078 - 146378.
--
bovenstaande personen zijn altijd bereid vragen
te beantwoorden over de desbetreffende
onderwerpen.